

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahapan perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah masa di mana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak usia dini. Menurut teori Freud dan Erikson yang lebih menonjolkan pengembangan sosial dan emosional anak, kurikulum pada pendidikan prasekolah umumnya dirancang untuk menjawab setiap kebutuhan anak. Salah satu tujuannya ialah membentuk rasa harga diri anak guna memberinya bekal yang diperlukan agar kelak dikemudian hari sukses dalam pendidikan.

Anak-anak prasekolah adalah usia bermain, maka bermain menjadi pintu gerbang bagi anak memasuki pengembangan kepribadian dan potensi lainnya, seperti aspek emosi, afeksi, kognisi, intelektual dan mental. Melalui bermain, anak melakukan eksplorasi, manipulasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Bermain akan menjadikan anak berani melakukan investigasi, kreasi, menemukan dan memotivasi mereka agar berani mengambil resiko dan semakin membuka wawasan mereka pada dunia sekitar.

Bermain juga menjadi kesempatan bagi anak untuk memahami setiap peristiwa, orang lain dan lingkungan melalui interaksi mereka yang langsung dengan benda-benda yang

nyata. Menurut teori piaget bahwa anak-anak haruslah berpartisipasi aktif dalam dunia dan berbagai lingkungan.

Bermain sangat penting dan memainkan peranan yang vital dalam pendidikan prasekolah.” Mengutarakan bahwa kreativitas merupakan kemamouan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi dan integrasi antara setiap perkembangan.

Berdasarkan observasi awal tanggal 15 januari 2018 di TK Al- Hidayah anak kelompok B dari 20 anak tersdapat 15 anak yang kreativitasnya, A, B, C, D, E, F, R, S, T, U, CC, DD, EE, MM, KK, belum terlihat optimal, hal tersebut tampak seperti saat menyelesaikan tugas dari guru, anak belum memiliki kemauan dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru, cara guru atau teman lain, anak masih meniru cara guru menyelesaikan tugasnya. Selain itu, permasalahan tersebut disebabkan metode atau teknik yang digunakan pendidik masih sangat terbatas, sehingga anak tidak merasa tertantang sedangkan anak TK umumnya selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, dan senang berbicara, metode akan lebih bermakna, jika lebih bervariasi lagi dan kegiatan dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar sehingga lebih menggairahkan lagi bagi anak dengan mengeksplorasi berbagai bentuk rumah.

Untuk itu agar kreativitas anak di kelompok B TK Al- Hiadayah terealisasi secara optimal, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan permainan konstruktif. Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan

menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough*.

Berdasarkan latarbelakang di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah,”**.

1.2 Fokus Penelitian

Batasan masalah penelitian ini yaitu : kreativitas di sini hanya terfokus pada permainan konstruktif yang diberikan oleh guru.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini sebelum adanya tindakan bermain konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah?
2. Bagaimanakah tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini setelah adanya tindakan bermain konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah?
3. Apakah kemampuan kreativitas anak usia dini dapat di tingkatkan melalui permainan konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah

1. Untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini sebelum adanya tindakan bermain konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah.
2. Untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini setelah adanya tindakan bermain konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah.
3. Untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak usia dini melalui permainan konstruktif Kelompok B di TK Al-Hidayah.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas
- 2) Memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan konstruktif

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

1.6 Defenisi Oprasional

A. Perkembangan kreativitas anak

Pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu daya atau kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak untuk menunjukkan keberanian, dalam membuat gambar atau coretan, berani mengeluarkan ide atau gagasan dari hasil gambar yang telah dibuatnya. Pengembangan kreativitas dalam penelitian ini diupayakan melalui pemberian kebebasan kepada anak dalam menggambar dan pemilihan media maupun alat yang digunakan untuk menggambar.

B. Permainan konstruktif

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas.